

Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD

by Erna Yayuk

Submission date: 22-Jul-2018 09:00PM (UTC-0700)

Submission ID: 984515112

File name: 1013-Article_Text-4032-2-10-20180118.pdf (807.45K)

Word count: 6701

Character count: 43689

Penerapan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD

Citra Apriovilita Hariri, Erna Yayuk
citraapriovilita@gmail.com, ernayayuk17@gmail.com
PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

The Application of Experiential Learning Model to Increase Students' Comprehension in the Subject Material of Light and Its Properties

ABSTRACT

The research purposes are to: (1) find out the application of Experiential Learning Model to improve the science understanding for Light and Its Properties subject material of fifth grade students in Temuguruh 1 Elementary School, and (2) increase the understanding of learning science through experiential learning model of fifth students 1 Temuguruh-Banyuwangi Elementary School. This study uses qualitative and quantitative research that applies classroom action. The research subjects are 19 fifth grade students which consists of 10 female and 9 male students. This research was conducted on March 13-25, 2017 in two cycles and each cycle contained two meetings. The data was collected by observation, interview, field notes, documentation, and test. The data analysis technique was done both in qualitative and quantitative analysis. The result of this research shows (1) the application of Experiential Learning Model in 4 phases, which are: the concrete experience, reflective observation, abstract conceptualisation, and active experimental that makes students to be more confident in delivering their opinion based on the observation that they have conducted; (2) science learning comprehension of student is improving through the application of Experiential Learning Model, it is proven by the increase average score in class from 72,2 became 73,4 in the first cycle and 79,6 in the second cycle. From 19 students in fifth grade, only 9 students passed the minimum standart of competency achievement of 47,4% (deficient). It changed from 11 students or 57,8% (satisfactory) in first cycle to 15 students or 78,9% (good) in second cycle.

Keywords: *Experiential Learning Model, Science Learning Comprehension*

Article Info

Received date: 18 Juni 2017

Revised date: 18 Agustus 2017

Accepted date: 19 Desember 2017

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD/MI. IPA mempelajari tentang bagaimana cara mencari tahu alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi suatu proses yang didasarkan pada hasil pengamatan dan percobaan yang dilakukan oleh manusia. Carin dan Sund (dalam Asih, 2014:24) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam memiliki empat unsur yaitu proses, produk, sikap, dan aplikasi. Keempat unsur tersebut harus muncul dalam proses pembelajaran IPA secara utuh.

Hasil studi tentang kualitas pendidikan yang dilaksanakan oleh organisasi International Educational Achievement (IEA) menunjukkan bahwa kemampuan membaca untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) di Indonesia masih sangat memprihatinkan. Hal ini tercermin bahwa siswa SD di Indonesia berada di urutan ke 38 dari 39 negara peserta studi. Sementara untuk tingkat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP), studi kemampuan siswa matematika pada siswa SLTP di Indonesia hanya berada pada urutan ke 39 dari 42 negara dan kemampuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hanya berada pada urutan ke 40 dari 42 negara peserta (www.diknas.net).

Pembelajaran IPA merupakan sebagai suatu proses aktif, dan sangat dipengaruhi oleh apa yang sebenarnya ingin dipelajari oleh siswa. Proses pembelajaran IPA tersebut didasarkan oleh keempat unsur yang ada pada IPA yaitu sikap, proses, produk, dan aplikasi. Oleh karena itu, dalam mempelajari IPA harus memberikan akses kepada siswa terhadap pengalaman langsung. Dengan adanya pengalaman yang dilakukan oleh siswa maka pembelajaran akan lebih bermakna. Kebermaknaan pengalaman tersebut akan membentuk pemahaman belajar siswa.

Hasil dari wawancara pada 29 November 2016 dengan guru dan siswa, proses pembelajaran IPA pada kelas V SDN I Temuguruh-Banyuwangi yaitu dengan guru memberikan penjelasan kemudian dilanjutkan tanya jawab. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan, siswa belum bisa menjawab pertanyaan dengan tepat, namun ketika diberikan kesempatan untuk bertanya, siswa tidak ada yang mau bertanya. Setelah memberikan penjelasan materi, guru memberikan latihan soal kepada siswa. Latihan soal tersebut juga sering tidak dibahas secara keseluruhan sehingga mengakibatkan siswa tidak mengetahui jawaban yang tepat. Saat pembelajaran berlangsung guru sering menegur siswa karena siswa tersebut sering tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi IPA.

Pembelajaran IPA yang dilakukan di kelas V tersebut berdampak pada pemahaman siswa yaitu hasil pengerjaan LKS IPA yang belum mencapai target KKM sekolah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata IPA yang banyak mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 73. Dari 19 jumlah siswa kelas V yang mampu memperoleh nilai di atas KKM hanya 9 siswa atau 47,4% yang mendapat nilai 73 ke atas sedangkan 10 siswa lainnya atau 52,6% mendapat nilai di bawah 73. Siswa banyak menjawab salah pada soal-soal yang membutuhkan pemahaman. Dari keseluruhan siswa kelas V, dari 16 soal pemahaman yang ada di LKS mereka menjawab 8 soal pemahaman dengan jawaban salah. Kebanyakan siswa menjawab salah pada soal-soal yang dimodifikasi ke bentuk soal yang lebih menyeluruh, seperti mencontohkan atau memperkirakan. Selain itu pada saat siswa menjawab soal, masih banyak yang menggunakan bahasa buku dan tidak menggunakan bahasanya sendiri.

Hasil wawancara pada 29 November 2016 yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas V, siswa masih kesulitan untuk menyampaikan hasil dari pemahaman dan bahasanya sendiri dan siswa masih kesulitan untuk memberikan contoh dari konsep IPA yang telah dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan belum berjalan secara optimal. Hal dikarenakan pembelajaran yang dilakukan belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari pengalamannya. Oleh karena itu untuk mencapai pembelajaran yang inovatif, guru harus menguasai berbagai macam model pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang inovatif yang membuat siswa mengalami langsung adalah model pembelajaran *experiential*. Kolb (dalam Muhammad, 2015:128) mengemukakan bahwa model pembelajaran *experiential* adalah belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seseorang berbuat aktif maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini disebabkan dalam proses belajar tersebut pembelajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Agus (2013:300) mengemukakan bahwa terdapat 4 tahapan dalam Model Pembelajaran *Experiential*, sebagai berikut: (1) *Concrete experience* (pengalaman konkret), (2) *Reflective observation* (observasi refleksi), (3) *Abstract conceptualisation* (konseptualisasi abstrak), (4) *Active experimental* (percobaan aktif).

Model pembelajaran *experiential* menurut Muhammad (2015:138) mempunyai kelebihan yaitu (1) meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri; (2) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan, dan pemecahan masalah; (3) menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk; (4) menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya antarsesama anggota kelompok; (5) menumbuhkan dan

meningkatkan semangat kerja sama dan kemampuan untuk berkompromi; (6) menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SDN 1 Temuguruh diatas, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *experiential*. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti: “Penerapan Model Pembelajaran *Experiential* untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya pada Siswa Kelas V SDN 1 Temuguruh-Banyuwangi”.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran *Experiential*

Pengertian model pembelajaran

Menurut Muhammad (2015:29) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam meng-organisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan bagi pendidik dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Andi (2015:239) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual dimana terdapat pola perencanaan sebagai pedoman dalam guru merencanakan proses pembelajaran secara optimal. Perencanaan tersebut diatur mulai dari menentukan perangkat pembelajaran, strategi, metode, dan media yang akan digunakan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pengertian model pembelajaran *experiential*

Kolb (dalam Muhammad, 2015:128) mengemukakan bahwa model pembelajaran *experiential* adalah belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seseorang berbuat aktif maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini disebabkan dalam proses belajar tersebut pembelajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata.

Abdul (2015:93) mengemukakan bahwa model pembelajaran *experiential* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung. Pengalaman tersebut sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan model pembelajaran *experiential* adalah model pembelajaran yang menekankan proses belajar yang melibatkan pengalaman siswa secara langsung. Pengalaman akan membuat siswa berbuat dan berpikir, sehingga dengan hal tersebut akan memunculkan pemahaman baru.

Karakteristik model pembelajaran *experiential*

Menurut Muhammad (2015:129) terdapat enam karakteristik dalam model pembelajaran *experiential*, yaitu: (1) Model Pembelajaran *Experiential* menekankan pada proses daripada hasil yang akan dicapai; (2) Belajar merupakan suatu proses kontinu yang didasarkan pada pengalaman; (3) Belajar memerlukan resolusi konflik-konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis; (4) Belajar adalah suatu proses yang holistik;

(5) Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dengan lingkungan; (6) Belajar merupakan proses menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *experiential* menekankan pada proses. Proses tersebut melibatkan pengalaman, lingkungan, dan orang-orang yang ada di sekitar sehingga akan memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.

Langkah-langkah model pembelajaran *experiential*

Agus (2013:300) mengemukakan bahwa terdapat 4 tahapan dalam Model Pembelajaran *Experiential*, sebagai berikut:

1) *Concrete experience* (pengalaman konkret)

Pada tahap ini pembelajar disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktivitas. Aktivitas ini bisa berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik formal maupun informal ataupun situasi yang realistik. Aktivitas yang disediakan bisa di dalam ataupun di luar kelas dan dikerjakan oleh pribadi ataupun kelompok.

2) *Reflective observation* (observasi refleksi)

Pada tahap ini pembelajar mengamati pengalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan panca indra. Selanjutnya pembelajar merefleksikan pengalamannya dan dari hasil refleksi ini mereka menarik pelajaran. Dalam hal ini, proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong murid untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali, dan belajar dari pengalaman tersebut.

3) *Abstract conceptualisation* (konseptualisasi abstrak)

Pada tahap pembentukan konsep, pembelajar mulai mengonseptualisasi suatu teori dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Pada fase ini dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau proses belajar pada diri pembelajar atau tidak. Jika terjadi proses belajar, maka a) pembelajar akan mampu mengungkapkan aturan-aturan umum untuk mendeskripsikan pengalaman tersebut; b) pembelajar menggunakan teori yang ada untuk menarik kesimpulan terhadap pengalaman yang diperoleh; c) pembelajar mampu menerapkan teori yang terabstraksi untuk menjelaskan pengalaman tersebut.

4) *Active experimental* (percobaan aktif)

Pada tahap ini, pembelajar mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya. Siswa melakukan percobaan atau melaksanakan apa yang telah disimpulkan pada tahap *abstract conceptualisation*. Pada tahap ini akan terjadi proses bermakna karena pengalaman yang diperoleh pembelajar sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *experiential* dengan menggunakan materi cahaya dan sifat-sifatnya diterapkan sebagai berikut: (1) Tahap pengalaman konkret dimana guru memberikan stimulus kepada siswa untuk melakukan pengamatan secara langsung yang ada di lingkungan mengenai cahaya dan sifat-sifatnya, contoh: mengamati cahaya yang masuk dari pintu, dan melihat bayangan, bercermin, mengamati gelas yang berisi air, dan mengamati air yang disempatkan ke tempat yang terkena cahaya dan tidak terkena cahaya; (2) Tahap observasi refleksi dimana siswa merefleksikan hasil pengamatan yang telah dilakukan berdasarkan pengetahuan yang siswa miliki; (3) Tahap konseptualisasi abstrak yaitu dimana siswa mengonseptualisasikan apa yang telah diamati dari yang konkret menjadi abstrak dan tahap ini sebagai tahap penyimpulan sementara siswa; (4) Tahap percobaan aktif yaitu dimana siswa secara berkelompok melakukan percobaan untuk membuktikan bahwa sifat-sifat cahaya yaitu merambat lurus,

menembus benda bening, dapat dipantulkan, dapat dibiaskan, dan dapat diuraikan dengan penggunaan media sederhana. Tahap ini siswa menyimpulkan hasil percobaan tersebut sehingga dapat mengaplikasikannya pula ke kehidupan sehari-hari. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan mendapatkan penjelasan tentang fenomena yang telah dikonsepkan.

Gaya belajar model pembelajaran *experiential*

Kolb (dalam Abdul, 2015:96) mengenalkan gaya belajar yang sesuai dengan tahapan dalam Model Pembelajaran *Experiential*, yaitu:

- 1) *Assimilator*, (AC/RO), kombinasi dari berfikir dan mengamati (*thinking and watching*). Anak pada tipe *assimilator* memiliki kelebihan dalam memahami berbagai sajian informasi serta merangkumnya ke dalam suatu format yang logis, singkat, dan jelas. Biasanya anak tipe ini kurang perhatian kepada orang lain dan lebih menyukai ide serta konsep yang abstrak.
- 2) *Converger*, (AC/AE). Kombinasi dari berpikir dan berbuat (*thinking and doing*). Anak dengan tipe *converger* unggul dalam menemukan fungsi praktis dari berbagai ide dan teori. Biasanya mereka punya kemampuan yang lebih baik dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Mereka juga cenderung lebih menyukai tugas-tugas teknis (aplikatif) dari pada masalah sosial atau hubungan antar pribadi.
- 3) *Accommodator*, (CE/AE). Kombinasi dari perasaan dan tindakan (*feeling and doing*). Anak dengan tipe *accommodator* memiliki kemampuan belajar yang baik dari hasil pengalaman nyata yang dilakukan sendiri. Mereka suka membuat rencana dan melibatkan dirinya dalam berbagai pengalaman baru dan menantang. Mereka cenderung bertindak berdasarkan analisis logis. Dalam usaha memecahkan masalah, mereka biasanya mempertimbangkan faktor manusia (untuk mendapatkan masukan/informasi) dibanding dengan analisis teknis.
- 4) *Diverger*, (CE/RO). Kombinasi dari perasaan dan pengamatan (*feeling and watching*). Anak dengan tipe *diverger* unggul dalam melihat situasi konkret dari banyak sudut pandang yang berbeda. Pendekatannya pada setiap situasi adalah “mengamati” dan bukan “bertindak”. Anak seperti ini menyukai tugas belajar yang menuntunnya untuk menghasilkan ide-ide, biasanya juga menyukai isu budaya serta suka sekali mengumpulkan berbagai informasi.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *experiential*

Muhammad (2015:138) mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran *experiential* secara individual dan kelompok. Kelebihan model pembelajaran *experiential* secara individual yaitu (1) meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri; (2) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan, dan pemecahan masalah; (3) menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk; (4) menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya antarsesama anggota kelompok; (5) menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerja sama dan kemampuan untuk berkompromi; (6) menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab. Kelebihan model pembelajaran *experiential* secara kelompok yaitu mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antarsesama kelompok dan melibatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *experiential* adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan percobaan untuk memperoleh kesimpulan atau suatu konsep yang utuh.

Pemahaman Belajar IPA

Pengertian IPA

Usman (2016:3) menyatakan bahwa IPA merupakan terjemahan dari kata-kata bahasa Inggris yaitu *natural science*. *Natural* artinya berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam, dan *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi IPA disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

Powler (2016:3) menyatakan bahwa IPA adalah ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil pengamatan dan percobaan artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan dan menjadi satu kesatuan yang utuh. Sedangkan menurut Asih (2015:23) IPA adalah suatu cabang pengetahuan yang menyangkut fakta-fakta yang tersusun secara sistematis dan menunjukkan berlakunya hukum-hukum umum.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam secara sistematis untuk menemukan sebuah fakta, teori dan konsep yang didasarkan pada proses penemuan dengan pengamatan dan percobaan yang dilakukan oleh manusia. Pengetahuan dalam pembelajaran IPA tersusun dalam suatu sistem sehingga mempunyai kesatuan yang utuh dalam setiap materi yang ada dalam IPA.

Unsur-unsur IPA

Carind dan Sund (dalam Asih, 2015:24) menyebutkan bahwa terdapat empat unsur-unsur yang terkandung dalam IPA yaitu:

- 1) Ilmu pengetahuan alam sebagai sikap, yang dimaksud adalah sikap ilmiah. Ada sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dalam IPA, yaitu: sikap ingin tahu, sikap ingin mendapatkan sesuatu yang baru, sikap kerjasama, tidak putus asa, tidak berprasangka, mawas diri, bertanggung jawab, berpikir bebas, dan kedisiplinan diri.
- 2) Ilmu pengetahuan alam sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep, maka IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digenerasiskan oleh para ilmuwan. Adapun proses dalam memahami IPA tersebut dengan keterampilan proses sains (*scienceprocess skills*), seperti keterampilan mengamati, mengukur, mengklasifikasikan, dan menyimpulkan.
- 3) Ilmu pengetahuan alam sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk, antara lain: fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori IPA.
- 4) Ilmu pengetahuan alam sebagai aplikasi, yaitu penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam belajar IPA memiliki terdapat keempat unsur yang mendasarinya.. Keempat unsur tersebut saling keterkaitan dimana dalam sebuah proses dalam belajar IPA dengan pengamatan dan percobaan siswa akan dapat menemukan sebuah produk yaitu fakta atau konsep. Ketika fakta atau konsep dari proses tersebut ditemukan maka akan mudah pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu menemukan sebuah proses, penemuan produk, dan aplikasi akan mempengaruhi sikap siswa dalam menemukan fakta atau konsep dari pengamatan dan percobaan yang siswa lakukan.

Pengertian pemahaman belajar IPA

Nana Sudjana (2014:76) pemahaman adalah hasil belajar, misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

Suharsimi (2013:118) menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberi contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, anak diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memperoleh makna dan arti dari suatu hal yang dipelajari dengan dapat melihat dari berbagai segi baik dari memahami konsep, menerapkan dan mengaplikasikannya dalam situasi baru. Pemahaman belajar IPA adalah dimana seseorang mampu menemukan fakta, konsep, dan teori IPA dengan bahasanya sendiri, menghubungkan beberapa fakta, teori, dan konsep IPA, dan dapat mengaplikasikan fakta, teori, dan konsep IPA tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Tingkatan dalam pemahaman belajar IPA

Menurut Wowo (2012: 106) kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu:

1) Pemahaman Terjemahan

Pemahaman terjemahan adalah dimana seseorang dapat mengkomunikasikan ke dalam bahasa lain, istilah lain atau bentuk lain. Hal-hal yang abstrak diubah untuk mewujudkan suatu istilah sehari-hari yang bermanfaat dalam pemikiran lebih lanjut, tentang masalah dan diperkenalkan dalam komunikasi. Ilustrasi sasaran pembelajaran dalam pemahaman terjemahan sebagai berikut: (a) Kemampuan menerjemahkan suatu keputusan masalah atau penyusunan kata-kata abstrak dari bahasa konkret; (b) Kemampuan untuk menerjemahkan sesuatu bagian dari komunikasi yang panjang menjadi lebih ringkas atau melalui istilah yang abstrak; (c) Kemampuan menerjemahkan atau meringkas suatu proses berpikir, seperti prinsip umum dengan memberi suatu ilustrasi atau contoh.

2) Pemahaman Interpretasi

Pemahaman interpretasi yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami. Pemahaman interpretasi dilakukan dengan menghubungkan pengetahuan/pengalaman yang lalu dengan pengetahuan/ pengalaman yang akan diperoleh sehingga hal tersebut dapat dijadikan sebuah ide-ide baru/ pengetahuan baru. Seseorang dapat menginterpretasikan sesuatu konsep atau prinsip jika ia dapat menjelaskan secara rinci makna atau arti suatu konsep atau prinsip, atau dapat membandingkan, membedakan, atau mempertentangkannya dengan sesuatu yang lain. Ilustrasi sasaran pembelajaran dalam pemahaman interpretasi sebagai berikut: (a) Kemampuan memahami dan mengerti sesuatu keseluruhan atau sesuatu yang diinginkan pada tingkat yang bersifat umum; (b) Kemampuan menginterpretasikan berbagai jenis data.

3) Pemahaman Ekstraplorasi

Pemahaman ekstraplorasi adalah usaha untuk menentukan atau menyatakan suatu penarikan kesimpulan secara menyeluruh termasuk menandai semua akibat atau dampak-dampak dari ide-ide atau materi. Ilustrasi sasaran pembelajaran pemahaman ekstraplorasi sebagai berikut: (1) Kemampuan merumuskan, menguji hipotesis, mengenali keterbatasan data dan menarik kesimpulan secara efektif; (2) Keterampilan menggambarkan, menaksirkan, memprediksi akibat dari tindakan tertentu dalam komunikasi.

Berdasarkan dari uraian di atas bahwa dalam mencapai pemahaman harus mempunyai ketiga tingkatan tersebut karena ketiga tingkatan tersebut saling berkaitan satu sama lain. Tingkatan dalam pemahaman belajar IPA yang dimaksud yaitu siswa dapat menerjemahkan atau kemampuan dalam memahami apa yang dipelajari dengan bahasa sendiri namun tetap memenuhi ketentuan berkenaan dengan ide atau gagasan dari konsep tersebut, siswa dapat menginterpretasi atau kemampuan mengaitkan berbagai pengetahuan dari konsep yang telah dipelajari dan siswa dapat mengekstrapolasi atau kemampuan memberikan kesimpulan dan contoh-contoh dari apa yang telah dipelajari.

Berikut ini adalah penelitian relevan terkait dengan permasalahan yang penulis teliti seperti berikut ini. Penelitian relevan yang pertama yaitu penelitian oleh Resni Taung tentang Penerapan *Experiential Learning* dalam Pembelajaran IPA pada Materi CiriKhusus Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SiswaKelas VI SDN Inpres Mandok, hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar, dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yaitu tes hasil belajar dan hasil observasi. Hasil tes belajar siswa yang diperoleh pada siklus I, yakni siswa yang tuntas 5 dari 7 siswa atau persentase ketuntasan klasikal sebesar 71,4% dan daya serap klasikal 70%, serta aktivitas siswa dalam kategori baik. Pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal 100% dan daya serap klasikal sebesar 82,9%, serta aktivitas siswa berada dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, penerapan *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPA pada materi ciri khusus makhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VI SDN Inpres Mandok.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, terdapat persamaan maupun perbedaan yang ada pada penelitian yang peneliti lakukan. Persamaannya yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas selain itu sama-sama menggunakan variabel pertama tentang model pembelajaran *experiential* dan mata pelajaran yang dijadikan penelitian sama tentang IPA. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada variabel keduanya. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pemahaman belajar sedangkan pada penelitian oleh Resni Taung menitikberatkan pada hasil belajar siswa. Materi yang peneliti lakukan yaitu tentang cahaya dan sifat-sifatnya sedangkan pada penelitian oleh Resni tentang ciri khusus makhluk hidup. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dengan menggunakan tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara dan catatan lapangan. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Resni Taung menggunakan tes dan observasi. Selain itu penelitian yaitu yang dilakukan oleh Resni kelas VI, namun yang peneliti lakukan pada kelas V.

Penelitian relevan yang kedua yaitu penelitian oleh Danang Jatmiko tentang Peningkatan Prestasi Belajar IPA MateriBenda dan Sifatnya dengan Model*Experiential Learning* pada siswa kelasIII B di MI Ma'arif Mangunsari SalatigaTahun Pelajaran 2014/2015, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang materi Benda dan Sifatnya di kelas III B MI Ma'arif Mangunsari Salatiga. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi terhadap prestasi belajar siswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 70,83 (36,66%) menjadi 85,33 (70%) pada siklus I dan menjadi 92,16 (93,33%) pada siklus kedua.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, terdapat persamaan maupun perbedaan yang ada pada penelitian yang peneliti lakukan. Persamaannya yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas selain itu menggunakan variabel pertama tentang Model Pembelajaran *Experiential* dan mata pelajaran yang dijadikan penelitian sama tentang IPA. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada variabel keduanya. Penelitian oleh Danang menitikberatkan pada prestasi belajar siswa sedangkan peneliti menitikberatkan pada pemahaman belajar siswa. Materi yang peneliti lakukan yaitu tentang

cahaya dan sifat-sifatnya sedangkan pada penelitian oleh Danang tentang benda dan sifatnya. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dengan menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan catatan lapangan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Danang menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Selain itu penelitian yaitu yang dilakukan oleh Danang kelas III, namun yang peneliti lakukan pada kelas V.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah PTK. Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap dan dua kali pertemuan dalam proses pembelajaran. PTK ini berpedoman pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Model Kemmis dan Mc. Taggart berorientasi pada tahap *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Data yang dibutuhkan dalam penelitian adalah proses pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *experiential* dan peningkatan pemahaman belajar IPA. Data dari proses pembelajaran IPA dengan penerapan model pembelajaran *experiential* tersebut, sumber datanya diambil dari guru, siswa, teman sejawat, dan dokumen. Data dari peningkatan pemahaman belajar IPA, sumber datanya diambil dari siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dan tes. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan observasi terbuka, observasi dilakukan untuk mengamati penerapan model pembelajaran *experiential* oleh guru dan respon siswa saat guru menerapkan model pembelajaran *experiential* tersebut. Wawancara yang digunakan yaitu wawancara semi terstruktur dimana wawancara dilakukan dengan guru dan siswa sebelum dan setelah dilaksanakannya tindakan. Selanjutnya catatan lapangan dibuat oleh teman sejawat. Catatan lapangan memuat data dari segala perbuatan peneliti/guru dan siswa selama proses pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *experiential*. Selain itu, teknik pengumpulan data dokumentasi yaitu berupa RPP, hasil tes siswa, foto dan video kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan. Sedangkan tes yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa adalah tes tertulis. Tes dilaksanakan setelah dilakukannya tindakan.

Pelaksanaan tindakan dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Sedangkan data dari peningkatan pemahaman belajar IPA dilihat dari hasil tes siswa dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dihitung dengan statistik sederhana, sebagai berikut:

a. Penilaian Rata-Rata

Cara menghitung penilaian rata-rata kelas terhadap tes sebagai berikut:

Keterangan :

x = Nilai rata-rata

X = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

b. Data Ketuntasan Belajar Siswa

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

P = Persentase

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran *Experiential* Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya pada Siswa Kelas V SDN I Temuguruh-Banyuwangi

Penerapan model pembelajaran *experiential* materi cahaya dan sifat-sifatnya pada siswa kelas V SDN I Temuguruh-Banyuwangi yaitu pembelajaran dilakukan dengan memberikan pertanyaan berdasarkan pengalaman konkret yang siswa alami, kemudian guru memberikan stimulus kepada siswa untuk melakukan pengamatan secara langsung yang ada di lingkungan mengenai cahaya dan sifat-sifatnya, contoh: mengamati cahaya yang masuk dari pintu, dan melihat bayangan, bercermin, mengamati gelas yang berisi air, dan mengamati air yang disemprotkan ke tempat yang terkena cahaya dan tidak terkena cahaya. Selanjutnya tahap observasi refleksi dimana siswa merefleksikan hasil pengamatan yang telah dilakukan berdasarkan pengetahuan yang siswa miliki. Selanjutnya siswa mengonseptualisasikan apa yang telah diamati dari yang konkret menjadi abstrak dan tahap ini sebagai tahap penyimpulan sementara siswa. Setelah itu siswa melakukan percobaan aktif yaitu dimana siswa secara berkelompok melakukan percobaan untuk membuktikan bahwa sifat-sifat cahaya yaitu merambat lurus, menembus benda bening, dapat dipantulkan, dapat dibiaskan, dan dapat diuraikan dengan penggunaan media sederhana. Tahap ini siswa menyimpulkan hasil percobaan tersebut sehingga dapat mengaplikasikannya pula ke kehidupan sehari-hari. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan mendapatkan penjelasan tentang fenomena yang telah dikonsepskan. Penerapan model pembelajaran *experiential* tersebut sejalan dengan pendapat Agus (2013:300) menyatakan bahwa model pembelajaran *experiential* memiliki 4 tahapan yaitu pengalaman konkret dimana siswa melakukan sebuah aktivitas, kemudian refleksi observasi dimana siswa merefleksikan hasil pengalaman/ aktivitasnya, selanjutnya konseptualisasi abstrak dimana siswa mengemukakan pendapatnya dan menarik kesimpulan dari pengalaman yang dialami, setelah itu siswa melakukan percobaan aktif untuk menguji keampuhan teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya.

Data dari hasil observasi, catatan lapangan, dan wawancara dalam penerapan model *experiential* yang dilakukan oleh guru, guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pada model pembelajaran *experiential*. Siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan dimana pembelajaran IPA pada siklus 1 masih terdapat kekurangan yaitu guru belum memberikan kesempatan yang merata bagi semua siswa untuk menyampaikan hasil pengamatan namun pada siklus 2 guru memberikan keleluasaan bagi seluruh siswa yang ingin menyampaikan pendapatnya berdasarkan pengamatan yang dilakukan. Selain itu guru membagi siswa menjadi kelompok yang lebih besar dengan anggota yang lebih sedikit sehingga setiap anggota dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam kelompoknya. Guru juga memberikan kesempatan untuk setiap kelompok menyanyikan yel-yel sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Data dari hasil observasi, catatan lapangan, dan wawancara pada respon siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *experiential* juga mengalami peningkatan terhadap respon siswa yaitu pada siklus 1, siswa belum melaksanakan kerjasama dalam kelompok dengan baik dan masih ada siswa yang pasif dalam diskusi, bahkan ada yang bermain atau berbicara sendiri dengan temannya. Selain itu pada saat mempresentasikan hasil percobaannya, siswa masih ditunjuk oleh guru karena siswa belum berani untuk menyampaikan hasil percobaannya dan masih ada kelompok yang tidak memperhatikan pada saat temannya mempresentasikan hasil percobaannya. Namun pada siklus 2 terjadi peningkatan respon dimana siswa sudah berani mengacungkan tangan dan secara bergantian mengonseptualisasi/menyampaikan pendapatnya sehingga ada tanggapan dari siswa yang lain berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Selain itu pada saat mempresentasikan hasil

percobaan, siswa sangat antusias karena pada saat sebelum mempresentasikan siswa diberikan kesempatan untuk membuat yel-yel sehingga kelompok yang lain fokus untuk memperhatikan kelompok yang akan melakukan presentasi. Selanjutnya saat ada kelompok yang mempresentasikan hasil percobaannya, kelompok lain menanggapi hasil presentasi kelompok yang mempresentasikan hasil percobaannya.

Penerapan model pembelajaran *experiential* pada materi cahaya dan sifat-sifatnya pada kelas V SDN I Temuguruh-Banyuwangi yaitu siswa diajak belajar dengan melakukan pengamatan dan percobaan. Siswa lebih ditekankan pada belajar dengan pengalamannya. Pengalaman tersebut yaitu pengalaman langsung melalui dengan media yang konkret sehingga siswa lebih mudah dalam membangun pengetahuannya sendiri. Siswa juga melakukan percobaan secara berkelompok sehingga membangun kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dengan anggota kelompoknya. Penerapan model pembelajaran *experiential* ini lebih membuat siswa untuk aktif dan berani dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Kolb (dalam Muhammad, 2015:128) mengemukakan bahwa model pembelajaran *experiential* adalah belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seseorang berbuat aktif maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini disebabkan dalam proses belajar tersebut pembelajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata.

Peningkatan Pemahaman Belajar IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya menggunakan Model Pembelajaran Experiential pada Siswa Kelas V SDN I Temuguruh-Banyuwangi

Penerapan model pembelajaran *experiential* dapat meningkatkan pemahaman belajar IPA. Pemahaman ini terlihat bahwa siswa sudah dapat menyampaikan pengamatan/percobaan tentang cahaya merambat lurus, menembus benda bening, dapat dipantulkan, dibiaskan, dan diuraikan dengan bahasanya sendiri, dapat mengaitkan konsep materi cahaya dan sifat-sifatnya, dan mencontohkan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan Wowo (2012: 106) yang menyatakan bahwa siswa dapat memahami apa yang dipelajari dengan bahasa sendiri namun tetap memenuhi ketentuan berkenaan dengan ide atau gagasan dari konsep tersebut, siswa dapat mengaitkan berbagai pengetahuan dari konsep yang telah dipelajari dan siswa dapat memberikan kesimpulan dan contoh-contoh dari apa yang telah dipelajari. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar keseluruhan siswa dalam pembelajaran IPA dapat dilihat mulai dari siklus 1, dan siklus 2 sebagai berikut:

a. Siklus 1

Tabel 1.
Data Hasil Post-test Siklus 1

Nilai	Jumlah Siswa	Pencapaian KKM	Predikat
87 – 100	2	Tuntas	Baik Sekali
73 – 86	9	Tuntas	Baik
56 – 72	7	Belum Tuntas	Cukup
45 – 55	1	Belum Tuntas	Kurang
0 – 44	0	Belum Tuntas	Kurang Sekali
Jumlah	19		
Nilai Tertinggi		91	
Nilai Terendah		54	
Rata-Rata Nilai Postest		73,4	
Tuntas		11 orang	
Belum Tuntas		8 orang	

Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran IPA siklus 1, dari 19 siswa kelas V SDN I Temuguruh-Banyuwangi yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 11 orang yakni 57,8% sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 8 orang yakni 42,2%. Nilai rata-rata pada siklus 1 yaitu 73,4. Pembelajaran IPA pada siklus 1 dengan menggunakan model pembelajaran *experiential* ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan pemahaman belajar IPA yaitu dilihat dari nilai sebelum dan setelah tindakan. Sebelum diberikan tindakan nilai rata-rata siswa yaitu 72,2 menjadi 73,4, selanjutnya dari 19 siswa kelas V yang mendapatkan diatas KKM hanya 9 orang atau 47,3% berpredikat kurang menjadi 11 orang atau 57,8% berpredikat cukup. Berdasarkan data nilai hasil belajar IPA tersebut menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman belajar IPA, namun peningkatan pemahaman tersebut masih belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%.

b. Siklus 2

Tabel 2.
Data Hasil *Post-test* Siklus 2

Nilai	Jumlah Siswa	Pencapaian KKM	Predikat
87 – 100	4	Tuntas	Baik Sekali
73 – 86	11	Tuntas	Baik
56 – 72	3	Belum Tuntas	Cukup
45 – 55	1	Belum Tuntas	Kurang
0 – 44	0	Belum Tuntas	Kurang Sekali
Jumlah	19		
Nilai Tertinggi		98	
Nilai Terendah		53	
Rata-Rata Nilai Posttest		79,6	
Tuntas		15 orang	
Belum Tuntas		4 orang	

Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran IPA siklus 2, dari 19 siswa kelas V SDN I Temuguruh-Banyuwangi yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 15 orang yakni 78,9% berpredikat baik sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 4 orang yakni 21,05%. Nilai rata-rata pada siklus 2 yaitu 79,6. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan mengalami peningkatan dalam pemahaman belajar siswa kelas V SDN I Temuguruh-Banyuwangi.

Tabel 3.
Data nilai belajar IPA siswa Pra Tindakan, Siklus 1, dan Siklus 2

Aspek yang diamati	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Tertinggi	96	91	98
Nilai Terendah	50	54	53
Nilai Rata-Rata	72,2	73,4	79,6
Jumlah siswa yang belum mencapai KKM	10	8	4
Jumlah siswa yang mencapai KKM	9	11	15
Persentase siswa yang telah mencapai KKM	47,4%	57,8%	78,9%

Data di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *experiential* ini membuktikan adanya peningkatan pemahaman belajar IPA yaitu dilihat data nilai pra tindakan, siklus 1, dan siklus 2. Pada saat pra tindakan, nilai rata-rata siswa yaitu 72,2, menjadi 73,4 pada siklus 1, dan menjadi 79,6 pada siklus 2. Selanjutnya dari 19 siswa kelas V yang mendapatkan diatas KKM yaitu 9 orang atau 47,4% berpredikat kurang, menjadi 11 orang atau 57,8% berpredikat cukup pada siklus 1, dan menjadi 15 orang atau 78,9% berpredikat baik pada siklus 2.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman belajar IPA melalui model pembelajaran *experiential* pada siswa kelas V SDN I Temuguruh-Banyuwangi mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 adalah 57,8% berpredikat cukup, dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus 2 adalah 78,9% berpredikat baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Munif, I. R. S. (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Experiential Learning Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”; Munif menemukan bahwa ketuntasan Klasikal hasil belajar kognitif siswa: pada siklus 1 = 56,70%, pada siklus 2 = 60%, pada siklus 3 = 73,30% dan pada siklus 4 = 83,30%; dengan demikian alur pemahaman dalam metode *experiential learning* sangat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Dengan alur pemahaman tersebut siswa akan lebih memahami konsep yang sedang dipelajari karena siswa dilibatkan secara langsung ke dalam konsep tersebut melalui eksperimen yang dilakukan. Apersepsi yang diberikan oleh guru di awal pembelajaran memberikan gambaran kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari sehingga akan mempermudah proses transfer ilmu. Hal ini sesuai dengan Teori Belajar Gestalt (Zulkarnaen, 2007).

Pembelajaran dengan menggunakan metode *experiential learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan berbicara dengan teman. Sehingga siswa akan bekerjasama dengan orang sekitar, dan jujur dalam mengungkapkan sesuatu. Diskusi yang dilakukan setiap selesai melaksanakan percobaan membuat siswa merasa perlu memahami maksud dilakukan percobaan. Selama diskusi berlangsung guru membimbing siswa mengambil kesimpulan yang tepat. Jika siswa membuat kesalahan dalam kegiatan diskusi, maka guru akan segera memberikan arahan kepada siswa. Dalam kegiatan diskusi seperti ini, siswa akan lebih mudah membangun pemahaman apabila dapat mengkomunikasikan gagasannya dengan siswa lain atau guru (Munif, I. R. S. 2009).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penerapan model pembelajaran *experiential* untuk meningkatkan pemahaman pada materi cahaya dan sifat-sifatnya siswa kelas V SDN I Temuguruh-Banyuwangi menggunakan 4 tahapan yaitu pengalaman konkret, observasi refleksi, konseptualisasi abstrak, dan percobaan aktif. Tahap pengalaman konkret dimana siswa diberikan pertanyaan berdasarkan pengalamannya kemudian guru memberikan stimulus. Tahap observasi refleksi siswa memikirkan mengenai pengamatan yang dilakukan. Tahap konseptualisasi abstrak, siswa menyampaikan hasil pengamatan sesuai dengan pengetahuannya. Tahap percobaan aktif dimana siswa dikelompokkan yang terdiri dari 3-4 orang kemudian melakukan percobaan serta menyimpulkan hasil percobaan dan mempresentasikan.

Pemahaman belajar IPA melalui model pembelajaran *experiential* pada siswa kelas V SDN I Temuguruh-Banyuwangi mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata tes maupun persentase ketuntasan belajar siswa dari pra tindakan, siklus 1, dan siklus 2. Nilai rata-rata siswa pada pra tindakan adalah 72,2, nilai rata-rata siswa pada siklus 1 adalah 73,4, dan nilai rata-rata siswa pada siklus 2 adalah 79,3 sedangkan persentase ketuntasan belajar siswa pada pra tindakan adalah 47,4% berpredikat kurang, persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 adalah 57,8% berpredikat cukup, dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus 2 adalah 78,9% berpredikat baik.

Saran

Bagi Guru, sebaiknya memberikan kesempatan bagi siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman siswa sehingga siswa lebih aktif dalam mengamati dan mengalami langsung konsep yang telah dipelajari. Selain itu guru harus memperhatikan siswa yang masih kurang dengan memberikan refleksi ulang dan bimbingan lebih kepada siswa yang belum mengerti/paham terhadap pembelajaran.

Bagi Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari, harus lebih berani dan aktif untuk bertanya kepada guru agar siswa dapat memahami materi secara optimal. Selain itu siswa harus belajar dan bekerja sama dengan temannya sehingga akan memperkaya ilmu pengetahuan yang berdampak pada pemahaman belajar siswa yang akan menjadi lebih baik.

Bagi Peneliti Selanjutnya, hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *experiential* ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang serupa dan adanya kekurangan dalam penelitian ini hendaknya dapat dikembangkan lebih lanjut lagi untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Agus. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: DIVA Press
- Almira. 2015. Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran. *Jurnal Logaritma*, 3(1). (http://e-journal.perpustakaanstainpsp.net/index.php/logaritma/article/download/224/pdf_11)
- Andi. 2015. *Menyusun Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asih. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ayomi. 2012. Pemanfaatan Alat Peraga IPA untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Fisikapada Siswa SMP Negeri I Buluspesantren Kebumen Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Radiasi*, 2(1), <http://download.portalgaruda.org/article.php-%3Farticle%3D9437%26val%3D614>
- Baharuddin. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Danang. 2014. Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Benda dan Sifatnya dengan Model *Experiential Learning* pada Siswa Kelas III B di MI Ma'arif Mangunsari Salatiga Tahun Pelajaran 2014/2015. *Disertasi* tidak diterbitkan. Salatiga: PGMI STAIN
- Depdiknas, Ditjen Dikdasmen. 2007. *Manajemen Pembinaan TK dan SD*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Jakarta: Prenata Media Group
- Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Kusnandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Munif, I. R. S. (2009). Penerapan Metode Experiential Learning Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 5(2).
- Nana. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo
- Republik Indonesia. 2006. *Undang-Undang No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Sunaryo, Wowo. 2012. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suwarno. 2012. *Serba Tahu tentang Sains Ilmu Pengetahuan Alam*. Surakarta: Tugu Publisher.
- Taung, Resni. 2015. Penerapan *Experiential Learning* dalam Pembelajaran IPA pada Materi CiriKhusus Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SiswaKelas VI SDN Inpres Mandok. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2(2), (<http://jurnal.untad.ac.id/-jurnal/index.php/JKTO/article/view/2817>)
- Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD,SLB, dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Zulkarnaen. 2007. *Teori Belajar Behavioristik*. <http://informasi-sistem.blogspot.com>

Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD

ORIGINALITY REPORT

0%	0%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 5%
Exclude bibliography	On		